

Q1 ► La représentation ; images, réalité et fiction

Q2 ► La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Q3 ► L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Intention d'apprentissage		Compétences disciplinaires		Références artistiques											
<p>► Cette séquence propose aux élèves de 3e de créer des bandes-annonces immersives et originales.</p> <p>Utilisation des outils numériques et l'intelligence artificielle pour explorer la thématique « documenter et augmenter le réel ».</p> <p>L'objectif est de stimuler la créativité des élèves et leur maîtrise des technologies modernes.</p>		<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des outils numériques pour transformer et augmenter des éléments réels. - Expérimentateur des techniques de montage vidéo et d'effets visuels. - Concevoir une narration visuelle et sonore. - Mettre en œuvre un projet artistique 		<p>Le glitch art : Ce mouvement artistique qui utilise les erreurs numériques comme esthétique peut être une source d'inspiration pour la création d'effets visuels originaux et déconstruisant l'image.</p>											
<p>Problématique</p> <p>Comment créer une bande-annonce de jeu vidéo en utilisant l'intelligence artificielle, tout en explorant la thématique de la transformation du réel ?</p>		<p>Développer une idée en lien avec une thématique (« documenter et augmenter le réel »).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisateur du travail en plusieurs étapes (storyboard, scénario, production, montage). - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, ouvrir à d'autres domaines 													
<p>Notions travaillées</p> <table border="1"> <tr> <td>Couleur</td> <td>Espace</td> </tr> <tr> <td>Forme</td> <td>Corps</td> </tr> <tr> <td>Lumière</td> <td>Matière</td> </tr> <tr> <td>Outil</td> <td>Support</td> </tr> <tr> <td>Temps</td> <td>Geste</td> </tr> </table>		Couleur	Espace	Forme	Corps	Lumière	Matière	Outil	Support	Temps	Geste	<p>Présenter et justifier ses choix artistiques lors de la présentation finale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser l'impact des choix visuels et sonores sur la perception du spectateur. <p>Explorer les effets de la réalité augmentée et du numérique dans la création artistique.</p> <p>Comprendre l'évolution des outils et leur influence sur la production artistique.</p>		<p>La science-fiction : Les illustrations de Syd Mead (<i>Blade Runner</i>, <i>Tron</i>) ou de Moebius (<i>L'Incal</i>) peuvent aider à visualiser des univers futuristes et augmentés.</p> 	
Couleur	Espace														
Forme	Corps														
Lumière	Matière														
Outil	Support														
Temps	Geste														
<p>Champs de pratiques</p> <table border="1"> <tr> <td>Bidimensionnelles</td> </tr> <tr> <td>Tridimensionnelles</td> </tr> <tr> <td>Image fixe et animée</td> </tr> <tr> <td>Création artistique numérique</td> </tr> </table>		Bidimensionnelles	Tridimensionnelles	Image fixe et animée	Création artistique numérique	<p>Compétences Numériques du professeur :</p> <p>Domaine3 :</p> <p>Compétences 3. 2 développer des documents multimédias.</p> <p>Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus avec capture de son avec intégration de bande sonore.</p>		<p>Analyse et esprit critique face aux outils numériques.</p> <p>Réfléchir aux enjeux des IA génératives dans la création artistique.</p>							
Bidimensionnelles															
Tridimensionnelles															
Image fixe et animée															
Création artistique numérique															
<p>Questionnements travaillés</p> <p>Q3 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur :</p> <p>Q3-2 -> Réflexion sur la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre.</p> <p>Q3-3 -> Réflexion sur l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre.</p>		<p>Compétences du socle commun de Connaissances, de Compétences et de Culture</p> <p>Différents domaines du socle sont abordés par les élèves :</p> <p>Le domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer. Les élèves doivent comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p>Le domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre : savoir organiser son travail, accéder à l'information, à la documentation et aux médias, utiliser les outils numériques, conduire un projet.</p>													
<p>Compétences Histoire des Arts</p> <p>Identifier : Reconnaître les éléments visuels, les mouvements artistiques et les techniques cinématographiques.</p> <p>Décrire : Expliquer les caractéristiques des œuvres, des mouvements et des</p>															

techniques. Se repérer : Situer les œuvres dans leur contexte et comprendre leur influence. Peut se rattacher aux différentes Thématiques du programme officiel.		
<i>Progression – Progression – Progression – Progression – Progression – Progression – Progression</i>		

▶ Avant	Prérequis	Après ▶	Approfondissement
Savoir ce qu'est une intelligence artificielle + vocabulaire spécifique. Visite de la MIA Mise en pratique avec des « jeux » de découverte. Création de la jaquette du jeu vidéo (Utilisation d'une IA génératrice d'images)		Présentation des bandes annonces des élèves sur les écrans de l'établissement.	

Dispositif pédagogique Arts Plastiques / Histoire des Arts

Consigne pour les élèves :

Durée : 6 séances

Créez une bande-annonce de jeu vidéo immersive et originale !

CONTRAINTES : Imaginez un concept de jeu vidéo original, en vous inspirant d'éléments réels que vous souhaitez transformer ou augmenter.

Matériel

Tablette / internet

Déroulement des séances :

▶ 1^{er} temps : Brainstorming

Les élèves exploreront le thème de la réalité augmentée, définiront le concept de leur jeu vidéo et commenceront à collecter des images.

Objectifs : Poser les bases du projet et explorer la thématique.

- **Débriefing de la jaquette de jeu vidéo :**
 - *Chaque élève présente rapidement le concept de son jeu vidéo, en mettant l'accent sur les éléments réels augmentés (ex. : réalité virtuelle, dystopie, mondes parallèles).*
 - *Questions à se poser : Quel est le message ? Quels éléments du réel voulez-vous transformer ?*
- **Définir le pitch de la bande-annonce :**
 - *Écrire un synopsis d'une minute. Qui ? Où ? Conflit ? Objectif ?*
- **Recherches visuelles :**
 - *Collecte d'images, vidéos, et sons liés au réel (archives du collège, photographies du collège)*

▶ 2^{ème} temps : Initiation aux outils numériques

Découverte et prise en main des outils nécessaires à la création de la bande-annonce.

Outils pour générer du texte (PROMPT) : CHATGPT / GEMINI

Outils pour la bande-annonce :

- *Génération visuelle (effets, vidéos) : BING IMAGE / DALL-E / RUNWAY*

Effets et montage vidéo :

- *▪ CapCut : Application pour couper et ajouter des effets.*

Musique et voix off :

- *▪ Soundraw / AIVA : Générer des musiques dynamiques avec l'IA.*
- *▪ Voicemaker : Générer une voix-off avec différentes tonalités (humaine ou synthétique).*

▶ 3^{ème} temps : Storyboard et scénario

Les élèves organiseront visuellement et narrativement leur bande-annonce en créant un storyboard et en écrivant le script de la voix off.

Création du storyboard :

- Diviser la bande-annonce en 5 à 7 plans principaux (15 à 20 secondes par plan).
- Indiquer les types de plans (gros plan, plan large, etc.) et les effets visuels souhaités.

Écriture du script de la voix-off :

- Doit être concis et impactant (100-120 mots max).
 - Première phrase : Accroche (interroger ou surprendre le spectateur).
 - Développement : Présentation des enjeux du jeu.
 - Conclusion : Invitation à jouer (« Préparez-vous à explorer une réalité augmentée. »).

► **4^{ème} temps : Génération des contenus**

L'objectif est de permettre aux élèves de produire les éléments visuels et sonores de leur bande-annonce, en utilisant des outils numériques et l'intelligence artificielle que j'ai préconisée.

Créer les visuels augmentés :

- Utilisez Runway ML pour transformer des scènes réelles avec des effets de réalité augmentée, ou créer du mouvement dans une image par exemple.
- Ajouter des séquences réelles capturées avec votre tablette dans l'environnement du collègue.

Créer la musique d'ambiance :

- Générer une musique correspondante au ton du jeu (épique, futuriste, inquiétant).

Générer la voix-off :

- Utilisez Voicemaker ou enregistrez directement votre voix avec des modifications de tonalité pour un effet professionnel.

► **5^{ème} temps : Montage final**

- Assembler les plans dans un logiciel de montage (CapCut).

Ajoutez les effets visuels :

- Transitions dynamiques entre les scènes.
- Ajout de texte (nom du jeu, accroches, date de sortie).

Intégrer la musique et la voix-off :

- Synchronisez les paroles avec les plans.
- Ajuster les volumes (baisser la musique sous la voix-off)

► **6^{ème} temps : Présentation et évaluation**

Chaque élève présente sa bande-annonce devant la classe.

Format :

- Diffusion de la vidéo (1 min).
- Explication rapide (2 min) : Quels choix artistiques pour répondre à la thématique "documenter et augmenter le réel" ?
- Questions ou retours rapides de la classe (1 min).

Evaluation des compétences disciplinaires et communes en jeu dans ce dispositif

Évaluation diagnostique sur l'ia

x

Évaluation sommative de la bande annonce

X	Évaluation formative sur les présentations Orales (auto-évaluation)	Évaluation certificative
----------	--	---------------------------------

EPLE = Evaluation "Pour L'Élève (Compétences reformulées pour l'élève en fonction du projet)

Critères d'évaluation

- **Cohérence avec la thématique (5 points) :**
Le projet utilise intelligemment des éléments du réel et les transforme pour correspondre à l'idée d'une réalité augmentée.
- **Narration et impact (5 points) :**
Le pitch est clair, captivant, et la bande-annonce donne envie de jouer. La voix-off et/ou les textes soutiennent efficacement le message.
- **Qualité des visuels et des effets (5 points) :**
Les effets visuels sont convaincants et bien intégrés au projet. Bonne exploitation des outils numériques (IA, montage, etc.).
- **Musique et ambiance sonore (5 points) :**
La musique correspond à l'univers du jeu (rythme, tonalité). La synchronisation entre le son et l'image est fluide.

1. Expérimenter et créer avec des outils numériques

Est-ce que ma transformation du réel est bien visible et originale ?

Ai-je varié les effets et les outils pour enrichir mon projet ?

2. Organisateur de votre projet du début à la fin

Mon projet est-il bien structuré ?

Mes choix artistiques sont-ils réfléchis et en lien avec mon thème ?

3. Expliquer et analyser ton travail et celui des autres

Ai-je bien justifié mes choix ?

Ma présentation orale est-elle claire et argumentée ?